Cordel + Ficção + RPG
#13
CYAN ZINE
No. 1/2005
Varmadum.5
outubro de 2022
As Sementes do Mundo Inferior
Episódios 12 a 20
Despolítica Futebol Clube
Eu Desejo mais Desejos!
Lasers and Feelings

Lasers, Sementes e Política

O mês de setembro não teve edição do **CyanZine**, então os episódios das **Sementes do Mundo Inferior** acumularam. Esta edição traz 9 episódios de uma só vez! Se você não está acompanhando a novela diretamente no **Wattpad**, onde os episódios são lançados semanalmente, pode sempre acompanhar aqui no **CyanZine**. Esta edição, em especial, tem um bom andamento da história.

Ademais, há apenas três outros materiais nesta edição. Um deles é o pequeno conto **Eu Desejo Mais Desejos**. Outro é uma tradução que fiz do sistema de RPG minimalista **Lasers and Feelings**, de John Harper. Um sistema simples para aventuras espaciais, com um princípio mecânico muito curioso: o número do personagem. Um número que está no espectro entre laser (racionalismo) e feeling (emoção).

O terceiro é uma nova edição do cordel **Despolítica Futebol Clube**, que escrevi em 2015. É uma tentativa de entender o que estava acontecendo socialmente no cenário brasileiro. Parece-me que infelizmente, as coisas ainda continuam meio daquele jeito, mas espero que dias melhores estejam no nosso horizonte.

Como sempre: boa leitura!

CyanZine #13

Criação e desenvolvimento: Cárlisson Galdino

Edição e Diagramação: Cárlisson Galdino

Ilustração de Capa: Irish Sheeps, de Giuseppe Milo.

Wiki do CyanZine: http://wiki.cordeis.com/cyanzine/start

CyanZine Varmadum

A temporada Varmadum do CyanZine gira em torno da novela de aventura As Sementes do Mundo Inferior e teve início na edição de número 8. Abaixo segue o principal conteúdo publicado em cada edição.

CyanZine #08 – Abril de 2022

A Canção dos Reinos – apresentando o mundo ficcional onde se passa a novela As Sementes do Mundo Inferior

O Cavalo que Defecava Dinheiro – cordel de Leandro Gomes de Barros

O Renascimento da Lenda – conto de Cárlisson Galdino

Histórico do CyanZine – desde a origem

CyanZine #09 – Maio de 2022

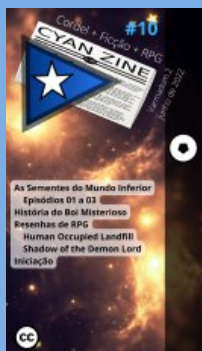
O Pastor e o Cientista – cordel de Cárlisson Galdino

XR-III – Modo Micro – sistema minimalista de RPG

Resenha da trilogia Athelgard de Ana Lúcia Merege – do blog

do tio Nitro

A Igreja do Diabo – conto de Machado de Assis

CyanZine #10 – Junho de 2022

As Sementes do Mundo Inferior – Episódios 1 a 3

História do Boi Misterioso – cordel de Leandro Gomes de Barros

Human Occupied Landfill – Resenha de RPG

Shadow of the Demon Lord – Resenha de RPG

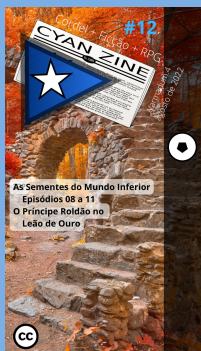
Iniciação – conto de Cárlisson Galdino

CyanZine #11 – Julho de 2022

As Sementes do Mundo Inferior – Episódios 4 a 7

A Saga de um Encanador – cordel de Cárlisson Galdino

O Relógio de Ouro – conto de Machado de Assis.

CyanZine #12 – Agosto de 2022

As Sementes do Mundo Inferior – Episódios 8 a 11

O Príncipe Roldão no Leão de Ouro – cordel de João Melquíades Ferreira

ÍNDICE

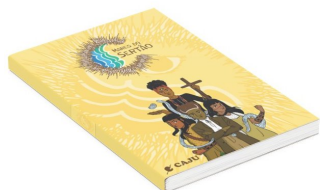
Novidades!

Cordel do Software Livre

O primeiro cordel de Cárlisson Galdino nos moldes de cordel, com versão impressa inclusive. Lançado inicialmente em 2006, ganha uma nova versão, revisado e com o cordel A História do Cordel do Software Livre como um bônus. Está à venda, apenas em formato digital, na Amazon e no Google Play Livros.

Bianca, Noiva em Fuga

Continuando os cordéis interativos advindos da Primeira Aventura (kit para XR-III), é a vez da guerreira Bianca se aventurar e tentar escapar de um casamento indesejado arranjado por seu pai. À venda em formato digital no DriveThruRPG.

Mares do Sertão RPG

Ambientado em um nordeste mágico, Mares do Sertão é um RPG que traz repente e a cultura nordestina, com protagonistas femininas e usando aquela máxima de o "mar virar sertão". Escrito por Diego Azevedo, em parceria com o coletivo Caju Art Studio, Mares do Sertão está em financiamento social via Catarse até dia 12 de novembro.

Comunicação

CyanZine está organizado no wiki http://wiki.cordeis.com/cyanzine/start. Lá você tem acesso às edições anteriores. Também está sendo organizada uma relação de blogs que usem a mesma licença da publicação.

As novas edições estão sendo publicadas em:

- Biblioteca Cordéis – http://livros.cordeis.com
- Archive – https://archive.org/
- Telegram – https://t.me/ecordel
- Whatsapp - 82 9414-2235

Outras formas de distribuição poderão ser usadas e serão divulgadas no wiki e em edições futuras do CyanZine.

Para divulgações relacionadas a cordel, RPG ou fantasia especulativa, dúvidas, comentários e etc, envie email para cordeis@yandex.com.

O Mundo Inferior

#13

#12 - As Ruas do Porto

"Ele diz ter nascido em uma pequena cidade do reino humano de Uzokir. Como um bom paladino, All Thorn tem aquela postura de líder e protetor dos demais. Tanto é assim que seu artefato de sangue não é uma arma e sim um escudo. Sua montaria é um incrível e imponente cavalo falante chamado Teraaz. Como se sabe, paladinos bem calejados desenvolvem seu próprio repertório de magias. Não chegam a ser magos, mas muitas vezes aprendem magias divinas importantes. O que considero mais interessante sobre seu artefato, o Escudo da União, é sua capacidade de compartilhar as magias com sua montaria. Quando All Thorn lança uma magia sobre si próprio, ela também age sobre o Teraaz. Quanto ao Teraaz, é um cavalo branco com cascos de fogo, enviado como um presente do próprio deus Suno para o nosso colega humano."

Algumas horas passaram e nada acontecia. Sharon apresentou o Açor Real e falou do seu equipamento para um Neriom admirado. O gnomo não tirava seu chapéu branco da cabeça. Ele o chamava de "tesouro". Não havia nada de mágico nele mas, como se sabe, gnomos costumam ter um chapéu, gorro ou qualquer coisa na cabeça alinhado com sua

personalidade. Algo que não trocam, quase como um complemento de seu corpo.

-- E agora a gente faz o quê?

-- Calma, Neriom. Se quiser pode dormir um pouco.

-- Eu estou feliz que deu certo, consigo dormir não.

-- Eu entendo você. Espera aqui. -- A elfa pede e se levanta. Vai até o quintal com o arco na mão e olha ao redor por um tempo.

-- O que foi? Tem algo errado?

Sharon responde com a mão, fazendo um sinal para ele esperar. Então fecha a porta e passa rapidamente pela cozinha em direção à porta de entrada. Neriom cruza os braços e olha ao redor pensativo. Então decide saltar da cadeira e ir pra perto da amiga tentar entender o que está acontecendo. Ela entra, fechando a porta e quase esbarra no pequeno.

-- O que está havendo?

-- Nada, meu amiguinho. Vamos apenas sair daqui.

-- É? Pra onde? -- Ele lhe pergunta, mas a elfa já passou por ele em direção ao quarto. -- O que você tem? Por que não para quieta?

Logo ela reaparece na sala, sem a armadura, vestida naquele traje verde que comprou na ilha e trazendo a mochila de viagem nas costas.

-- Vai pra onde?

-- Mude de roupa também. Vamos nos mudar daqui.

-- Pra onde, Sharon!?

-- Qualquer lugar onde sirvam uma boa bebida. Te espero lá fora.

O gnomo coça a nuca pensativo, então dá de ombros e vai fazer o que a amiga pediu. Pouco depois, eles caminham pelas ruas.

-- Tem um canto mesmo por aqui?

-- É claro. É uma cidade portuária. Estranha, mas portuária.

-- Mas a gente nem andou nessas ruas!

-- Lembra que eu saí mais cedo?

-- Sharon, eu não gosto de Neriom escravo!

-- Confia em mim, tá?

-- Olha! Tem gente ali. -- De fato havia uns dois encapuzados conversando na calçada, onde Neriom apontou.

-- São bêbados. Não tem nada demais. Vamos indo.

-- Ô Sharon! Os bêbados estão vindo pra cá.

Aqueles dois saíam da calçada e caminhavam mesmo em direção a eles. Quando Sharon e Neriom param, eles param também.

-- Vamos lá! Passem pra cá o que tiverem.

-- Vocês não querem fazer isso.

Sem se intimidar diante daqueles encapuzados com facas e adagas, Sharon puxa a espada curta que trouxera das minas. Neriom fecha os olhos e murmura alguma coisa. Aqueles dois bandidos trocam um olhar cúmplice e sorriem.

-- Vamos, moça. Passe o dinheiro e essa arma aí. Vai ser o melhor pra todo mundo.

Sharon responde com uma balançada suave da espada, antes de falar.

-- Venha tirar.

Neriom abre os olhos e pode ver um objeto voando perto da Sharon. Uma adaga arremessada que errou o alvo e foi parar longe. O outro bandido vinha com sua faca, mas ao errar o golpe teve seu braço cortado. Levou outro corte nas costas e caiu perto do gnomo. Não se mexia mais.

O assaltante que sobrou segurava outra adaga, prestes a arremessá-la. Seus olhos passearam da Sharon para o companheiro caído, para a

rua que havia de lado. Desistindo, simplesmente sai correndo por aquele beco sem nem olhar pra trás.

-- Isso aí, gigante! Botamos eles pra correr!

Sharon sorri em resposta à empolgação do amigo.

-- Vamos. A taverna nos espera.

-- Vamos mesmo! Temos que festejar! Ninguém pode com nós. Podem vir mais bandidos que a gente luta.

-- A gente, Neriom? Você nem fez nada!

-- Claro que fez! Eu usei uma magia para atrapalhar os bandidos.

-- Sério? Nem notei.

-- Ah, eles devem ter notado. E nunca mais se metem com nós de novo.

Eles caminham por algumas ruas mais.

-- A gente devia ter levado o dinheiro deles, isso sim!

-- É, talvez.

-- Pra eles... Olha! Aquilo não é uma taverna?

-- Taverna Orichalcum. Quer mesmo ir nessa?

-- É, melhor não. Mas será que tem outra?

-- Deve ter. Se não tiver, a gente volta pra essa mesmo.

-- Combinado.

Finalmente eles param diante de um casarão de esquina, onde se vê varandas no segundo piso e portas abertas no primeiro.

-- "A Casa de Yoglinor: hospedaria e bebidas". Acho que encontramos.

Cárlisson Galdino

RECEBA CORDÉIS, CYANZINE E NOTÍCIAS!

Você pode receber sem preocupação cordéis, edições do CyanZine e notícias diretamente no seu Telegram ou Whatsapp!

No Telegram, assine o canal @ecordel

No Whatsapp, peça para ser incluído na lista em (82) 99414-2235

Ou você pode acompanhar:
http://blog.cordeis.com/
http://livros.cordeis.com/
http://wiki.cordeis.com/

#13 – A Casa de Yoglinor

"Ild d'Ragon vem de uma pequena ilha desconhecida, que ele chama de Ioglazil. Ela fica a leste do reino de Yoshidan, sendo tratada, de certa forma, como parte do reino. Apesar disso, é um lugar bastante verde onde, diferente do reino, humanos não predominam. É uma ilha pequena, onde se encontra um monastério. Foi lá que Ild se tornou monge e aprendeu a lutar sem armas. Quando o conheci, ele não tinha a aparência que tem hoje. Sua pele era mais dura e avermelhada e seu aspecto era meio monstruoso. Até seu crânio tinha volumes estranhos nas laterais da testa, como se houvessem chifres escondidos sob a pele. Foi somente após um ritual purificador na fonte de Coração Verde que ele mudou sua aparência para a de um elfo decente, deixando para trás a herança de sangue de seu pai maligno, Golvoczur."

Em uma mesa de bar, uma caneca é colocada com força, quase como se estivesse caindo.

-- Então isso aqui é o tal blugon? -- Sharon pergunta, com um sorriso no rosto e sem soltar a caneca.

-- É sim! -- Neriom responde, bebendo lentamente da caneca que segura com as duas mãos.

O bar no térreo da Casa de Yoglinor não está muito movimentado. Um oganter vestido com túnica de religioso bebe no balcão. Um goblin conversa alegremente com uma efana em uma mesa do canto. Em outra mesa, uma oganter e uma cambiona vestidas com pouca roupa bebem melancolicamente, mal trocando palavras. No balcão, um cambion atende os poucos fregueses.

-- Estou com saudade de cerveja anã, mas quer saber? Isso aqui é muito bom! É refrescante, parece até estar gelada e nem está tão gelada assim!

-- Verdade. -- Neriom responde distraído, olhando ao redor.

-- Como é que eles fazem essa bebida tão boa?

-- Leite de gosma de placa.

-- É o quê? Você já está é bêbado!

-- Oi? Eu não! -- o gnomo recobra a atenção e encara sua amiga. -- Por quê?

-- Não está falando coisa com coisa.

-- Você não perguntou como faziam o blugon?

-- Foi.

-- É leite de gosma de placa!

-- Tá. -- A elfa muda a expressão para uma mais preocupada. -- E o que é isso?

-- É como chamam blugon na língua dos gnomos. Em Jorneikanto é blugon mesmo.

-- E isso quer dizer o quê, Neriom?

-- Quer dizer que eles mantém uma gosma de placa por aqui, de onde tiram a bebida! Tá tão difícil assim de entender?

-- E o que é gosma de placa?

-- Ah, entendi. Vocês não ter gosma de placa lá em cima. Gosma de placa é um verme grandão. Fica maior do que eu. Se ele for alimentado direito, dá um leite bem gostoso. Isso é o blugon!

Sharon franze a testa e faz uma careta, olhando para a caneca e para o amigo gnomo alternadamente.

-- Eu devia ficar com nojo disso, mas quer saber? Isso aqui está muito bom! -- Ela bate a caneca na mesa novamente. Desta vez, vazia. E limpa a boca com as costas da outra mão. -- Espera. Isso é sério mesmo? Não tá fazendo outra das suas brincadeiras, está?

-- Não, amiga gigante! Dá uma olhada depois lá dentro, quando pedir outro blugon!

Os dois bebem e festejam, tentando evitar tratar do motivo da comemoração. Enfim, vão para um quarto pequeno, com duas camas baixas e um guarda-roupas. Neriom simplesmente despenca em uma delas e começa a dormir, com o chapéu cobrindo parte da cabeça. Sharon sorri e retira o chapéu, pendurando-o em um dos ganchos do lado de fora daquele guarda-roupas, e vai olhar a janela pelas frestas, sem abrí-la.

Logo que amanhece, a elfa sai do quarto, deixando o colega dormindo.

-- Pois não, em que posso ajudar? -- o cambion pergunta à elfa, com atenção. Há apenas uma mesa ocupada no momento, a do religioso de ontem.

-- O que você tem para o desjejum?

-- Temos pão com pasta.

-- Pasta de quê?

-- É uma pasta que nós fazemos. Leva ovos, carne e...

-- Tá, tá, vou querer isso aí. E uma caneca de blugon.

-- Tudo bem. -- Ele sorri, escondendo alguma ironia, mas vai preparar o pedido.

Sharon percebe dessa vez que na cozinha há uma divisão, como um chiqueiro. É de onde o cambion traz a caneca cheia. Em cima do fogão, na bancada que separa a cozinha do restante do bar, tem uma panela enorme com a tal pasta. Uma pasta meio alaranjada. No fim das contas, é um café da manhã até aceitável para a elfa. Principalmente pela companhia do tal leite de gosma.

-- Sabe o gnomo que está hospedado comigo?

-- Sim, o de chapéu branco.

-- Ainda está dormindo. Pode serví-lo quando aparecer e dizer que volto logo, certo? Preciso resolver umas coisas.

-- Tudo bem. -- O barman sorri de um jeito malicioso, coçando sua barba pontuda, como a de um bode.

Ela sai do lugar pisando forte, irritada, pensando no quanto as pessoas só pensam em sacanagem.

O céu azul ilumina o lugar, mas nada ainda do Sol. Algumas pessoas transitam para a feira e é o que ela resolve fazer. Seu objetivo é descobrir uma forma segura de sair de uma vez desse lugar. Ela volta para perto da praia a ponto de presenciar uma estranha abordagem. Um marinheiro discutia com alguns soldados. Já havia algumas pessoas perto assistindo. Um

novo soldado se aproxima com um papel e uma garrafa. Entrega o papel ao homem e coloca a garrafa na água. Aquele enorme navio de pedra começa a encolher e ser puxado para dentro do objeto. Os soldados gritam mais alguma coisa com o marinheiro e marcham dali triunfantes.

Cárlisson Galdino

#14 - Reconhecidos

"Magos dedicam um longo tempo ao estudo das energias arcanas. Eu própria venho estudando no tempo que posso a partir deste grimório que uso como diário e de material a que eventualmente eu tenha acesso. Existem energias diferentes, mas mesmo quando se fala apenas deste tipo de magia, de mago, o estudo não é o único caminho. Há os que buscam o atalho do pacto com algum deus menor, o que pode ser muito arriscado. Basta ver o que aconteceu com os bruxos de Vorgacnaram. Outro caminho, bem mais tranquilo, é o dos feiticeiros. Eles já nascem com o dom. Ao invés de estudo, precisam de prática e se tornam tão eficientes quanto magos. Feiticeiros, porém, são privilegiados por já nascerem assim. Ezelius é um feiticeiro. Veio de uma ilha distante que ele não sabe dizer bem onde fica. Assim como eu, ele não sabe nada sobre seus pais verdadeiros. Talvez isso lhe dê uma certa raiva interna e por isso ele goste tanto de destruir."

Um grupo de elfos das cavernas é abordado na praia. Eles param e saudam com desconfiança aquela elfa da superfície.

-- Bom dia. Vi que vocês têm um navio. Estou precisando sair desta ilha. Poderíamos chegar a um acordo que seja bom para todos.

Duas elfas se olham inexpressivas e então seguem o casal do grupo, que já ia adiante, ignorando Sharon completamente.

Cansada de procurar uma solução, ela resolve voltar para a hospedaria. Talvez tenha melhor sorte na parte da tarde.

-- Sharon! Aqui! -- Seu amigo gnomo lhe chama assim que ela entra no bar. Ele está em uma mesa com um povo estranho. O religioso de ontem, o goblin e a efana, e uma mulher-lagarto. -- Senta aqui com a gente, a conversa está boa!

Sharon se senta desconfiada e pede uma caneca de blugon para ela.

-- Como eu tava dizendo -- Neriom conversa animado -- a Grilda não falava nada, acho que era muda, o que é estranho. Não deve ter perdido a língua senão nascia outra. Lagartos nasce de novo até uma perna!

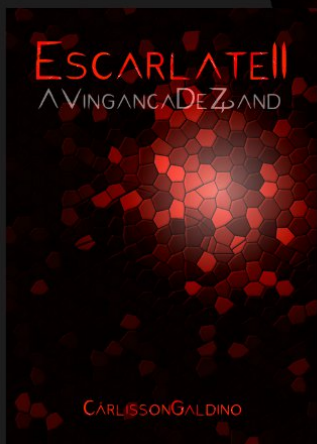
O grupo ri e o goblin entra na conversa.

-- A menos que tenha algo que impeça. Se ela foi muito queimada, pode ser que não nasça outra. Alguém pode ter arrancado e depois colocado uma tocha, ha ha ha!

Seria só mais uma história de cavaleiro e dragão

Não fosse o cavaleiro um bardo

E o dragão um antigo e mal resolvido caso de amor

http://blog.cordeis.com/index.php/folhetim-escarlate/

-- Neriom?

-- Oi, ah sim! Essa é minha amiga gigante que falei. -- Todos gargalham, só a Sharon fica desconfortável com a situação. -- Eles são... Kezi -- o goblin confirma com a cabeça --, Vizik -- a mulher-lagarto acena também -- e esses dois que tem nome difícil.

-- Vocês podem nos dar licença? -- Sharon arrasta o gnomo para outra mesa. -- O que você pensa que está fazendo?

-- Festejando.

-- Você falou da gente pra eles!

-- Foi, mas eles são legais.

-- Neriom, podemos estar muito encrencados! Como é que você expõe a gente desse jeito?

-- Não se preocupa! A gente aproveita a fama! -- Ele aponta para um mural na parede e Sharon vai até lá apressada.

"Pagamos boa recompensa pela captura de dois perigosos ladrões. Um elfo e um gnomo de chapéu branco. Amox, chefe da guarda do Porto do Rei Pirata."

-- Neriom, você sabe o que isso significa?

-- Relaxa, você está muito nervosa.

Ela olha melhor o ambiente. Um casal de ogânteres bebe calmamente em um canto. Em outra mesa, um humano com espadas e armadura estranha, provavelmente de Yoshidan, oberva tudo.

Um guarda de repente entra no bar. A elfa congela, tensa, e vê o sujeito seguir por um caminho que passa perto da sua mesa.

-- Relaxa. -- O guarda fala para ela ao passar. -- Sei quem vocês são, mas se meus superiores não virem vocês aqui, eu também não vi.

-- Grunzinho! -- Aquela oganter entediada da noite anterior se levanta e recebe o guarda com um beijo demorado. Eles se sentam e ele começa a beber com ela.

-- O que está acontecendo, Neriom?

-- Oi, eu sou Atriviox. --Sharon se vira e vê aquela efana que estava na mesa com Neriom e os outros se sentando agora perto dela. -- As pessoas já estão sabendo do feito de vocês. Os guardas estão procurando.

-- Não quero Neriom escravo de novo.

-- Não, vocês certamente não seriam escravizados, seriam mortos. -- Ela fala como se fosse a coisa mais sem importância do mundo. -- Mas o que vocês fizeram foi incrível. O gnomo disse que vocês fugiram da mina e

ainda foram lá na torre do guarda matar o chefe e pegar suas coisas de volta.

-- Nós... -- Ela ia falar que não haviam matado esse tal chefe, mas muda de ideia e decide esperar o fim da fala.

-- Ninguém aqui gosta de Grugbar, fique tranquila.

-- Era o nome do chefe da guarda?

-- Não, é a rainha atual! Onde você esteve nos últimos anos? Escravizada numa mina, por acaso? Ha ha ha ha ha !

-- Certo. Agora me lembro. Aquele bando que nos atacou falou alguma coisa sobre ela.

-- Vocês foram atacados?

-- Não nós dois. Meu grupo de aventureiros. Um feiticeiro chamado Ic'tlun foi quem me trouxe para essa ilha e me vendeu como escrava.

-- Entendi. O maldito feiticeiro! Pois é, nós queremos derrubá-la do trono, se é que você me entende. E você vai ajudar a gente com isso, não vai?

Neriom olha ansioso para a amiga, esperando também uma resposta.

-- Por mais que eu queira que eles paguem pelo que fizeram, tem uma coisa que eu quero ainda mais: sair desse lugar desgraçado, encontrar

meu grupo e seguir com o cumprimento da missão que nós tínhamos.

-- Pois eu acho que você está errada! -- a efana sobe na cadeira, com uma expressão ainda mais severa nas linhas retas do seu rosto -- Você não sabe o que está fazendo. Seu grupo... Seu grupo? Se eles se importassem mesmo com você, já tinham vindo te tirar daqui. Você precisa de outro grupo! Quando mudar de ideia, venha falar com a gente!

Ela pula da cadeira e volta para a mesa anterior, resmungando qualquer coisa que não dá pra entender.

-- Nervosinha ela, né Sharon? Mas eles falaram que tem alguns guardas do lado deles, tem umas vilas de lagartos escondidas pela ilha. Precisam só de um líder pra juntar tudo junto.

-- Não sou eu. -- Sharon diz, com um sorriso sem graça, antes de beber mais um gole de blugon.

Cárlisson Galdino

#15 - A Mesa da Elfa

"Pessoas estranhas tem muito em comum, é um ditado que ouvi certa vez. Sabe-se como anões costumam preferir ficar o mais perto possível do chão. De preferência dentro. Nosso companheiro Wolfgar nasceu em Minas Leste, mas foi criado no mar, trabalhando como segurança, protegendo caravanas de saques. Ele gostava dessa vida e às vezes fala, quando está bêbado, em se aposentar comprando um barco e vivendo no mar os seus últimos dias. Apesar de seu gosto por navegar, excêntrico para um anão, no mais ele é um anão bem comum. Daqueles que gostam de uma boa briga, de uma boa cerveja e que são absolutamente leais aos que considera amigos. Antes de se aposentar, ele ainda sonha dar uma passada pelas minas do norte em busca de seu pai desaparecido."

A "mesa da elfa" chamava atenção àquela noite, mais do que a Sharon gostaria. Separada da folia da outra mesa, Sharon bebia e olhava o movimento, fazendo um retrospecto mental e pensando em como faria para sair daquele lugar. Só que não ficava sozinha.

A efana esquentada veio falar com ela de novo, o clérigo e até algumas pessoas novas no bar.

Neriom vinha de vez em quando, dividido entre a empolgação com as novas amizades e o remorso por deixá-la sozinha.

-- Foi vingança? -- Sharon levanta o olhar e vê o soldado falando com ela. Aquele que está por aí desde cedo. -- O motivo de vocês terem entrado lá e matado o antigo chefe da guarda...

-- Nós não o matamos.

-- Já disse pra relaxar. Não estou te interrogando. Eu nem te vi por aqui! -- Ele pisca um olho e empurra para perto da elfa uma das duas canecas que trazia.

-- Estou falando a verdade.

-- Tudo bem. E pra que entrou lá então?

-- Eu acho que você não precisa saber.

-- Estou tentando ser legal, elfa.

-- Que bom! Esta sou eu sendo legal!

-- Ha ha ha ha ha! Está bem, vou deixar você em paz então. Pensa aí na ideia dessa turma! A gente sonha com uma ilha diferente há muito tempo.

-- Eu não vou impedir vocês de sonhar.

O soldado se levanta após a resposta e só então repara que a elfa não havia tocado na caneca.

-- Não vai beber?

-- Se você não se incomodar...

-- Claro, eu entendo. Estou tentando ser seu amigo, vestindo a roupa do inimigo. É prudente mesmo não confiar. -- Pegando de volta a segunda caneca, dá um gole e caminha para a mesa onde estava antes.

Sharon pega seu grimório e começa a anotar informações sobre a ilha.

-- Boa noite?

Ela ergue o olhar mais uma vez e vê outro oganter. Esse vestido de capitão de navio.

-- Você é a famosa elfa que invadiu a guarda da cidade, não é?

Sharon suspira e fecha o grimório, lançando um olhar de raiva na direção de Neriom. Então, responde.

-- Sim, por quê?

-- Eu soube que vocês querem deixar esta ilha. -- Ele fala em voz baixa. -- Eu posso ajudar vocês com isso, se vocês me ajudarem também.

Aquelas palavras fazem Sharon se interessar e até mudar sua postura.

-- Podemos ter uma conversa particular? Assim acertamos os detalhes.

Sharon nem espera. Levanta-se e fala.

-- Me acompanhe.

E segue em direção ao quarto.

-- Eu tenho um navio que foi recolhido por capricho da rainha.

-- Eu vi você.

-- Como?

-- Quando levaram seu navio. Eu estava por perto e presenciei tudo.

-- Então você já deve imaginar o que eu quero: que você pegue meu navio de volta. Em pagamento eu levo vocês dois e deixo onde quiserem. Qualquer lugar onde o meu navio consiga ir.

-- Eles prenderam o navio em uma garrafa.

-- Isso mesmo. A garrafa deve estar lá no forte da guarda.

-- E você quer que eu volte lá um dia depois de eu ter quase sido pega?

-- Você entrou e saiu. Conhece como é o lugar. Quem melhor do que você pra conseguir isso? Além do mais, isso abrirá caminho pra vocês deixarem o Porto do Rei Pirata de uma vez.

-- Precisamos mesmo sair daqui. -- Sharon anda de um lado para o outro, pensativa. -- Tudo

bem. Quando você pode sair da ilha, tendo o navio?

-- Só preciso descansar um pouco. No amanhecer já podemos partir.

-- Vejamos... -- Sharon caminha até a janela e observa a noite. -- Eu consigo sair por aqui.

-- Você parece ter um plano.

-- Você pode ficar aqui no meu quarto?

-- Acho que sim.

-- Você fica aqui e eu saio pela janela. Vou lá procurar a garrafa e volto aqui com ela.

-- E o seu parceiro? Não vai com você?

-- Não. Se ele aparecer sozinho, puxe-o para dentro do quarto e explique o que combinamos. Se não estiver sozinho, não deixe que entre. Tudo bem pensarem que estamos nos divertindo a sós.

-- Entendi.

-- Amanhã de manhã, saberão que estive lá de novo, mas se tudo correr bem, nós já estaremos longe quando isso acontecer.

-- É verdade. Bom, então só falta uma coisa para o plano ser posto em ação. -- O capitão estende a mão para a elfa, quando ela terminava de se vestir e se equipar.

-- Você não faz ideia do que eu já passei nesse inferno de lugar. -- Ela aperta a mão do marinheiro. -- Sou Sharon Siz-Thorien.

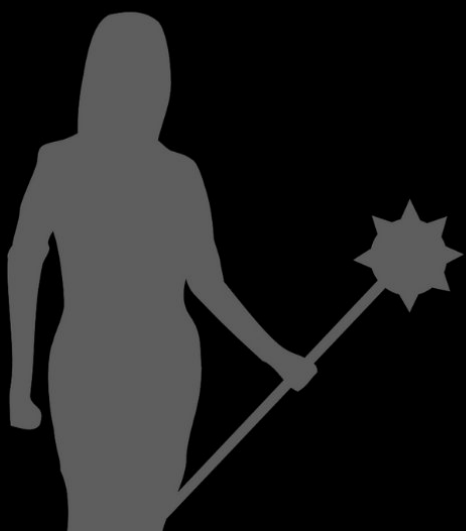
-- Toró, da Estrela de Pedra.

-- Nunca ouvi falar desse lugar. Fica aqui em Varmadum?

-- Estrela de Pedra é o meu navio. -- Ele sorri. Sharon acena, já da janela. -- Boa sorte.

Cárlisson Galdino

Uma arma e uma missão

...e ela precisa de mais?

Novela de aventura e fantasia urbana

http://blog.cordeis.com/index.php/folhetim-jasmim/

#16 – Forte de Novo

"Vorgacnaran era um rei orco que se tornou deus um dia. Deuses desse tipo, não verdadeiros, não conseguem transmitir seus poderes para sacerdotes ou paladinos. A forma que eles têm de dar poder é firmando pacto com pessoas, assim nascem os bruxos. Como se sabe, o pacto entre um bruxo e seu deus tem uma forma material. A deusa Kesh, por exemplo, firma seu pacto através de um objeto construído, que vai ganhando vida conforme o bruxo se torna mais poderoso. É o caso de Brann, irmão de Ild. Vorgacnaran usava máscaras azuis com cara de peixe em seus pactos. Um dia, esse deus traiu todos os seus bruxos, concluindo uma complexa manobra mágica que ampliou o poder desses bruxos, mas os escravizou, todos de uma vez. Tudo isso fazia parte do seu plano de dominação de Galdentur com seus povos orcos, resultando na grande guerra que todos conhecemos."

Sharon observa o prédio do forte militar. A noite está calma e mais uma vez ela está ali, pronta para invadí-lo novamente. Dessa vez, sem Neriom. Dessa vez, com todo o seu equipamento.

Ela respira fundo e começa. Impulsiona seu corpo para cima o máximo que consegue e alcança o parapeito da janela do segundo piso. Fazendo um pêndulo e contorcendo seu corpo, alcança um apoio para o pé. Isso lhe ajuda a saltar para, apoiando o pé sobre aquele mesmo parapeito, se impulsionar na direção à janela acima. Fazendo novamente um pêndulo, ela alcança mais um apoio, apenas uma irregularidade sutil na construção. O suficiente para que ela se impulsione de volta à mesma janela, com força suficiente para colocar todo o seu corpo em seu parapeito.

A elfa está mais uma vez dentro daquele escritório. Olha rapidamente ao redor em busca da tal garrafa, sem sucesso. Ela sabe qual o local mais provável de encontrá-la: o depósito logo depois de subir as escadas. Aproxima-se da porta e para. Há alguém lá fora conversando. Barulho de chave na fechadura a pega de surpresa.

-- ...até agora como você deixou isso acontecer.

-- Mas senhor, não tinha muito que pudesse ser feito!

-- Se não estivesse dormindo quando não deveria...

-- Chefe? -- A voz vem do corredor, dirigindo-se aos dois que mal haviam entrado no escritório, nem tinham fechado a porta.

-- O que foi agora?

-- Os sentinelas alertaram sobre outro ataque.

-- E por que não resolvem isso? Quem está atacando agora?

-- Eu não sei. Eles só falaram de outro ataque e que o senhor pediu para ser informado de tudo.

-- É, eu pedi. Está bem, vamos ver que porcaria está acontecendo. Quando foi que esse quartel virou uma feira de farinha?

A porta se fecha novamente com os dois do lado de fora, se afastando. Atrás da porta, Sharon suspira aliviada.

Ela reabre a porta, que não havia sido trancada, e segue pelo corredor em direção à escada. Há um barulho de tumulto lá embaixo, mas lá em cima parece estar tranquilo.

-- Aqui estamos nós de novo. -- Sharon sussurra para si mesma, diante da porta com a inscrição "Depósito".

Antes de ir às caixas, ela resolve dar uma volta em todo o lugar, esperando que a garrafa esteja em outro tipo de organização.

-- O quê!? -- Uma explosão e o prédio treme um pouco.

Percebendo que não tem muito tempo, Sharon vai mais rápido. Em uma quina de parede, na prateleira de baixo, ela encontra um gradeado com alça e lugar para quatro garrafas deitadas. Só havia uma garrafa ali. Ela a retira e examina: sim, tem um navio lá dentro.

Quando abre a porta para sair, ela é surpreendida por um cheiro de fumaça.

-- Não, não, não... -- Dane-se o forte! Ela se preocupa com sua fuga. O lado de fora deve estar cheio de soldados. Ela volta para o depósito.

Lá dentro há duas pequenas janelas, cada uma em uma parede. Sharon vai até a que dá para os fundos do prédio. Usando suas ferramentas, abre e observa o ambiente lá fora. Há algumas pessoas nas casas vizinhas, olhando curiosas e assustadas para o forte. Não dá pra ter certeza, mas parece haver um início de incêndio no primeiro piso. Com medo de ser descoberta, ela amarra bem a corda em uma daquelas estantes. Sem perder tempo, desce do prédio com pressa, tentando não ser vista, algo sobre o qual ela percebe não ter tanto controle quanto gostaria.

Já bem perto do chão, ela ouve som de espadas se encontrando. Salta e observa, analisando a situação e traçando mentalmente sua rota de fuga.

Três ogânteres soldados lutam contra homens-lagarto. Um dos lagartos, sobrando no combate, percebe a ladina e corre em sua direção. Sharon saca seu arco, mas antes que dispare escuta um grito de comando em uma língua que não entende. O agressor para e olha pra trás.

Resta apenas um daqueles soldados, tentando fugir dos três que o cercam. Um deles fere com a lança sua perna, enquanto outro aproveita o momento para golpear seu pescoço.

Outro grito de comando e o grupo começa a correr para longe do forte. Antes de seguir com seus comandados, a figura encapuzada mostra seu rosto reptiliano e sorri para Sharon.

-- Grilda?

Ela não tem tempo, precisa dar o fora também. Após passar alguns quintais tendo a certeza de que alguém a viu, Sharon corre pelas ruas. Corre desesperadamente para ganhar distância e, com isso, vantagem. Vai pelo caminho que leva à casa antiga e continua em direção à hospedaria onde se instalou. Faltando dois quarteirões, diminui o passo. Segue

calmamente, observando ao redor e não percebendo mais ninguém por ali.

Finalmente encontra a Casa de Yoglinor e escala em busca da sua janela. Em sua mente, a incerteza se aquele incêndio será mais um crime atribuído a ela. De um jeito ou de outro, Sharon sabe que precisam deixar essa ilha o quanto antes, para nunca mais voltar.

Cárlisson Galdino

#17 – De Saída

"Existem diversos tipos de magia diferentes, para pessoas diferentes. Os magos estudam muita teoria e aprendem a lógica por trás da magia. É o caminho que tenho seguido mas, como disse, é muita teoria e estudo. Ainda não sou uma maga. Feiticeiros nascem com magia no sangue e não precisam de estudo. Bruxos fazem pacto com um deus menor. Clérigos e paladinos recebem sua magia de deuses maiores, os deuses reais e eternos. Os bardos fazem um estudo artístico e conseguem extrair magia da arte. Os druidas são sacerdotes ligados à natureza e dela fazem sua magia. Os monges tem uma força interior, construída com muito sacrifício e treino. No fim das contas, toda a magia tem ligação com os deuses. A maior parte da magia está ligada à deusa Makya. A deusa da natureza, Kreskajia, é quem abençoa os druidas. Quanto aos bardos, já ouvi falar que estariam ligados ao deus Zefyro, mas ainda não estou tão certa disso."

Antes mesmo de entrar pela janela do seu quarto, Sharon escuta o barulho por ali. Um ronco alto e a voz do Neriom chamando seu nome, com pancadas na porta. O cenário previsto se confirma fielmente. O marinheiro está espalhado na cama e o gnomo do lado de fora, não para de bater na porta.

-- Espera, Neriom, abro já!

-- Tudo bem. Está tudo certo aí?

-- Está sim!

A elfa estava prestes a trocar de roupa, mas pensa melhor e muda de ideia.

-- Toró? -- Ela fala, mas o oganter não dá sinal de que vai despertar. -- Toró! -- Vendo-o sem reação, ela afasta o braço e aplica um tapa estrondoso. -- Acorda!

-- Hã? O que foi? -- Ele arregala os olhos e se inclina um pouco.

-- Temos que partir.

-- Pra onde?

Sharon o encara por um tempo, mas conclui que ele está sonolento demais para se lembrar sem ajuda.

-- Fizemos um trato. Eu recuperava o seu navio e você tirava a gente desse inferno. Lembra?

-- Sim, sim! A elfa! Conseguiu achar o navio?

-- Está comigo. Vamos?

-- Já amanheceu?

-- Ainda não.

-- É que... Minha tripulação não está pronta.

-- O quê?! E quando vai estar?

-- Pela manhã a gente vai atrás deles. Estão aqui perto. Por que tanta preocupação? Eles viram você?

-- Sharon? Está tudo bem? -- Neriom grita do outro lado da porta. -- Estou com sono.

-- Olha, Toró, eu peguei seu navio. Acontece que alguém tocou fogo no quartel e eu já estou bem popular por aqui. Não vai demorar muito para eles ligarem as coisas e aparecerem atrás de mim. Temos que partir agora.

-- Entendi. -- O marinheiro, já de pé, se espreguiça. -- Você está certa. Vou atrás da minha tripulação. Só preciso molhar o rosto pra tirar mais o sono.

Sharon pega seu cantil, abre e joga a água no rosto do capitão do navio. Ele a encara com raiva por um momento e então começa a rir.

-- Você tem fibra, gosto disso! Vamos lá, acho que consigo arrastar a turma em menos de meia hora. Me encontre lá onde o navio foi tirado de mim, lembra onde foi?

-- Claro. Eu te encontro lá.

A porta é aberta e Toró sai, quase atropelando o gnomo, que esperava sonolento e embriagado.

-- Finalmente abriu! Estava divertiu a festinha de vocês, né? -- Ele entra cambaleante e se joga na cama. -- Agora só quero dormir e acordar dois dias.

-- Não, Neriom. Estamos de partida.

-- É o quê?

-- Vamos sair daqui. Agora!

-- Ah não, você arrumou confusão com o Bul? Ele é um cara legal!

-- Quem é Bul?! Quer saber? Não importa! Arrume suas coisas que vamos sair dessa ilha maldita de uma vez.

-- Ah! Que bom, eu acho... Não sei pensar direito agora.

-- Eu penso por você então: pegue suas coisas e vamos embora.

-- Tá bom. -- O gnomo se levanta, cambaleando, e vai pegar sua mochila e suas coisas espalhadas.

Sharon espera pacientemente, já com sua própria bagagem arrumada. Queria descer logo, mas tinha medo de seu amigo tropeçar e cair num "sono de dois dias", como ele já havia ameaçado.

-- Pronto. Acho que peguei tudo.

-- Então vamos.

No salão ainda havia alguns clientes, aos quais a elfa não deu qualquer atenção. Ela vai até o balcão falar com o cambion.

-- Estamos de saída. Pode preparar quatro pães com pasta? Traz uma caneca de blugon também. Aliás, duas.

O barman confirma com a cabeça e vai atender ao pedido da cliente.

-- Ele não dorme? -- Ela pergunta para Neriom.

-- Eu bem que queria dormir, mas gigante não deixa.

-- O sujeito do balcão.

-- Ah, dorme, eu acho.

-- Toda vez que venho aqui ele está acordado.

-- Esse é irmão do outro irmão.

-- Ah...

O falado sujeito chega com uma bandeja rústica, trazendo os pães e as duas canecas. Neriom olha aquilo espantado.

-- Ah não, não querer beber mais hoje! Só dormir!

-- São para mim.

Ela tira da algibeira três moedas de ouro e coloca sobre o balcão.

-- Pelas minhas contas, isso paga tudo o que devo aqui.

-- Acho que sim.

Sharon pega o cantil pequeno, esvaziado mais cedo, e coloca o conteúdo de uma das canecas dentro dele. Guarda os pães e vira a outra caneca saboreando aquela bebida local. Bate a caneca vazia no balcão, limpa a boca com as costas da mão e puxa o Neriom em direção à saída.

#18 – A Estrela de Pedra

“Deuses verdadeiros sempre estiveram presentes ou, pelo menos, sempre foram deuses. Há histórias sobre relações, amores e brigas. Alguns, como Zefyro, têm histórias de origem, mas a origem de um deus sempre é estranha e diferente. Zefyro surgiu dos restos de Aero, quando ele foi morto por outros deuses após traí-los influenciado por Kollera. Deuses menores, por outro lado, foram pessoas e, em algum momento, tornaram-se deuses. Como pesquisadora, tinha muita curiosidade sobre como isso se dá, mas até o momento eu não obtive esse conhecimento. O mais perto que cheguei foi em uma teoria de que o processo tinha ligação com as coletoras, que levam para o lar dos mortos as almas dignas. Vorgacnaran era um orco antes de se tornar o Rio Gélido. Eitevakesh, a Sombra da Espada, deusa de Brann, já foi uma goblin. O deus festeiro Omakas era um troll. Boa parte dos deuses menores, porém, foram dragões.”

Ainda era noite escura, mas não fria, quando Sharon e Nerion chegaram na praia. Havia um clima de hostilidade entre o capitão Toró e as quatro pessoas à sua volta. Eram uma oganter de braços cruzados, observando tudo calada; um goblin desconfiado, olhando para os lados;

um humano de armadura diferente, que Sharon já havia visto na Casa de Yoglinor, e...

-- Uma orquina?! -- Ainda puxando o gnomo, Sharon vai mais rápido até aquela reunião à beira-mar. -- Toró, o que está havendo?

-- Nada demais. Só esse senhor aí que diz que precisa falar com você.

Ainda desconfiada e surpresa por não ser a orquina a causa daquela tensão, a elfa se volta para aquele humano.

-- Sou Takeshi, você deve ser Sharon. Eu te vi no bar.

-- Sim, e o que você quer?

-- Você vai mesmo desistir da luta?

-- Você não parece ser daqui. Eu diria que vem de Yoshidan. Essa luta deve te interessar tanto quanto a mim. Estou indo embora.

-- Eu tenho meus motivos para querer enfrentar Grugbar, mas não consigo fazer isso sozinho.

-- Boa sorte na busca por aliados. Pode, por favor, nos deixar agora? Não temos muito tempo.

-- Boa viagem então, senhorita. Senhores. -- O humano cumprimenta todos com um leve inclinar de cabeça e começa a andar para longe da praia.

-- Pronto, estamos todos aqui. -- O capitão Toró fala, virando-se para a Sharon e deixando aquele humano pra lá. -- Onde está o navio?

-- E essa criatura? -- Sharon aponta para a orquina. Bastante grande, musculosa, de pele verde e presas inferiores saltando para as bochechas.

-- É a Nargol, a força da Estrela de Pedra. Faz parte da tripulação! Assim como Blugs. -- Ele aponta para o goblin, que acena, e depois para a oganter. -- E Rosa.

-- Certo, certo... Se você garante que ela não trará problemas... -- A elfa se abaixa, colocando a mão dentro da mochila. Tira a garrafa e observa bem. Em seguida a coloca na água, deitada, alinhando o nível de água de dentro da garrafa com o da água da praia. -- Atinboray Nozest Vi!

A garrafa treme um pouco em sua mão e começa a jorrar água. Com ela, aquele pequeno navio de pedra sai à medida em que aumenta de tamanho, alcançando seu tamanho real.

Olhando para Toró, Sharon guarda de volta na mochila a garrafa agora vazia. O capitão sorri e faz um aceno, como quem diz que não se importa que ela fique com a garrafa.

-- Vamos lá! Todos a bordo!

A tripulação sobe animada. Sharon dá alguns passos, mas tem que voltar pra puxar o gnomo, que estava paralisado de costas para o navio.

-- Vamos, pequeno! -- Ela lhe puxa e ele finalmente começa a andar também.

-- Aquele humano não vai com a gente?

-- Vai não.

-- Que pena. Ele anda com três espadas, você viu?

-- Os guerreiros de Yoshidan aprendem a lutar com uma espada maior e outra menor, ao mesmo tempo.

-- E o que ele faz com a terceira? Bota na boca? Ha ha ha ha ha!

-- Sei lá, vai que ele é colecionador. -- Sharon sorri enquanto ajuda Neriom a subir na embarcação, antes de subir ela própria. -- Mas você não disse que estava com sono e queria dormir?

-- Passou. De onde esse barco apareceu? Acho esses barcos incríveis! São de pedra e flutuam na água!

-- É sim. Eles usam pedras bem próprias, de origem vulcânica, reforçadas e protegidas de altas temperaturas.

-- Eu sei, senão não passariam na lava.

-- Certo, então aproveite bem a vista, que logo nós estaremos bem longe desse canto com água e vento fresco.

A Estrela de Pedra se afastava cada vez mais da ilha. Em silêncio, Sharon apenas observava enquanto respirava fundo olhando aquele lugar. Finalmente estava indo embora, mas tinha algo naquela ilha de que ela sentiria muita falta: o clima.

Às vezes ela quase se esquecia de que estava no mundo subterrâneo. O dia sem o soberano deus Suno e a noite sem a grandiosa deusa Luna lhe lembravam, sempre que perigava esquecer.

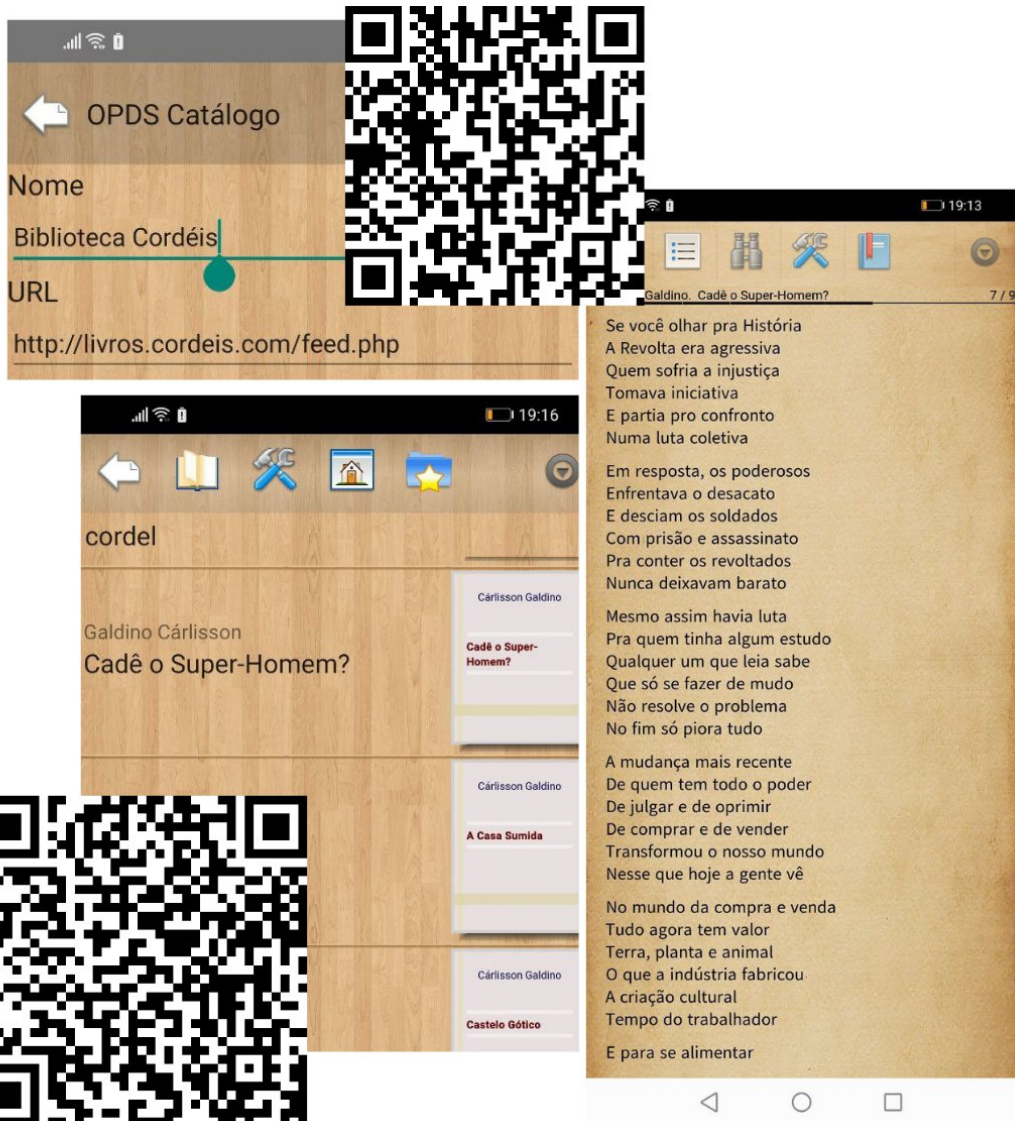
Fora dali, o mar não seria mais de água e sim de magma. O calor e aquele vapor que quase não deixam respirar. Sorte que ela tem sua flecha de gelo para aliviar esse mal. Basta tocá-la e já se sente melhor, faz parte das suas propriedades mágicas.

-- Finalmente vamos sair daqui! Logo você estará de volta em sua Silvalenus com boas histórias para contar. -- Quando abaixa a vista para o seu amigo, é que nota que falava sozinha. Ele está pendurado na beirada do barco. -- Dormiu.

Receando que seu chapéu branco caísse no mar do Porto, Sharon o tira com cuidado.

-- Que foi? -- Neriom acorda, mas nem abre os olhos.

-- Vem comigo. Vamos procurar algum canto pra você dormir.

Ajudando a conduzir aquele pequeno sonolento, a elfa caminha em direção à cabine para falar com Toró. No caminho seus olhares encontram os de Nargol, a tal orquina. As duas trocam um olhar de hostilidade e desconfiança. Na cabine não viram Toró, mas Rosa arruma uma toalha e elas forram um canto perto da parede para Neriom repousar.

UMA BIBLIOTECA DE EBOOKS GRATUITOS?

Biblioteca Cordéis é uma biblioteca de livros digitais disponibilizados gratuitamente! São mais de 100 livros, incluindo novelas de aventura, contos, cordéis e materiais para RPG.

O melhor é que você pode acessá-la tanto através do seu navegador como navegar diretamente por seu conteúdo usando um leitor de livros digitais que suporte OPDS!

No **Cool Reader**, por exemplo, adicione Catálogo com essas informações e poderá navegar nos ebooks em EPUB.

HTTP://LIVROS.CORDEIS.COM

#19 – Navios e Guardiões

"Tem aquela famosa lenda sobre Galdentur Sul, aquele outro mundo além do mar. Falam que a deusa Mamákya se mudou para lá, enquanto Mákya -- sua oposta e deusa da magia -- permaneceu aqui no norte. Isso explicaria porque lá nenhuma magia funciona. Também falam que Drako, deus dos dragões e dos monstros, se apaixonou por Mamákya e foi morar lá também. Enquanto por aqui há natureza e magia, Galdentur Sul é uma terra desértica. Falam de dragões do deserto, que se escondem dentro das dunas e atacam quando menos se espera. São lendas bem conhecidas e a maioria dos bardos tem pelo menos uma música falando sobre isso. Lendas são curiosas. Existiria uma deusa esquecida Makreskajia por lá para não haver natureza? Que outros deuses pode haver, esquecidos do lado de lá?"

A Estrela de Pedra transportava encomendas, geralmente minérios, apesar de não ser uma embarcação projetada para esse uso. O dormitório era ocupado por caixas de encomendas, com espaço livre apenas para duas pessoas. A tripulação se revezava: Toró e Blugs dormiam por oito horas, depois Rosa e Nargol. Havia oito horas livres na agenda para convidados especiais. Se alguém precisasse

dormir fora desse esquema, tinha que improvisar na cabine. Naquela viagem, Sharon e Neriom ocupavam o terceiro espaço na agenda do dormitório.

A elfa já havia descansado, mas ficou por lá fazendo companhia ao amigo, que dormiu por horas antes de ser levado para dormir no "canto certo". Para eles dois, depois da estadia nas minas daquela ilha, qualquer canto era confortável para dormir.

O estudo autodidata de magia foi interrompido por gritos vindo lá de cima. Sharon olha para o gnomo, que ainda dormia largado na cama de baixo, e decide subir.

-- Temos que ganhar velocidade! -- Toró gritava do seu pequeno palco, segurando o timão.

-- O que está havendo? -- Sharon pergunta para eles. Os outros três estavam correndo por ali.

-- Não se preocupe. Está tudo sob controle. São só os marujos da Grugbar que estão vindo pra cá.

-- Como é que é?! -- Ela vai para o fim da popa e força a vista. Consegue ver alguns navios ao longe. Menos de dez, ela calcula.

-- Calma, estamos em água, vai levar quase um dia pra nos alcançarem, se não conseguirmos navegar mais rápido que eles.

-- Se eles nos alcançarem, podem querer derrubar o navio.

-- Talvez, mas a gente derruba uns dois deles antes.

-- E morre! Isso lá é plano?

-- A vida é assim. Ou a gente se esconde ou a gente enfrenta. Não tem meio termo.

Sharon vai até a Rosa, que reforçava as amarras das velas.

-- Ainda falta muito pra chegarmos em Xenon, não é?

-- Ah, um monte! Alguns dias. A gente ainda nem saiu da água!

Aquela água toda que estranhamente rodeava o Porto do Rei Pirata iria acabar em algum ponto e o mar seria substituído por um mar de magma.

-- Mas a marinha da rainha está atrás de nós.

-- Faremos o possível para escapar. Acho que temos boas chances.

-- Que bom.

-- A não ser que o guardião nos ataque.

-- Que guardião?

-- Um tritão de força demoníaca que habita essas águas. Dizem que ele é um tipo raro de demônio. É um dos capatazes de Grugbar.

-- Isso seria um problema maior do que a frota dela.

-- Com certeza. Ele vigia as águas e controla quem sai e quem chega, derrubando quem ele não gostar.

-- E vocês acharam que era uma boa ideia fugir de lá, mesmo com esse tal guardião por aí?

-- Claro que sim! Ele é mais atento a quem chega. Nosso navio também está leve, ele não vai achar que estamos fugindo com o orichalcum. Grandes chances de dar certo, até o momento em que a frota dela apareça e ele seja avisado.

-- Ah, que desgraça! -- A elfa se vira e vai rápido para o dormitório vestir sua armadura mágica, pegar seu arco e acordar Neriom.

O gnomo desperta um pouco grogue, mas sem muita dificuldade.

-- O que é que houve, gigante? -- Ele pergunta enquanto ajeita seu chapéu. -- Por que a pressa? Vai pra uma guerra?

-- Talvez. Vamos, se arrume. Esteja pronto.

-- Pra quê, Sharon? Ainda falta muito pra gente chegar! -- Ele se deita de novo, mas de repente salta e se senta. -- Aconteceu o quê?!

-- Os navios da rainha estão vindo.

-- Ai, não... Eu sabia que a gente não tem fugido assim. Era melhor conseguir um barco de pessoas sem confusão. Não quero morrer.

-- Deixa de choradeira e se apresse. -- Já pronta, ela corre lá pra cima e vê todos na mesma posição.

-- Calma, menina! -- É o capitão Toró que fala com ela. -- Pra quê a pressa? Pode olhar, eles ainda estão muito longe.

-- Mas existe um guardião que pode nos atacar a qualquer momento.

-- Ah, isso é verdade!

-- Que guardião? -- Neriom chega também e olha ao redor. -- Tá bem, alguém pode dizer o que houve? Cadê os navios?

-- Eu aposto que foi aquele humano na praia que nos dedurou. -- Nargol fala com desprezo e cospe no chão. -- Não dá pra confiar em humanos.

-- Não, não... -- Neriom fala, forçando a vista na proa. -- Ele parecia um sujeito decente, eu acho...

--- Está fazendo o quê aí, Neriom? A ilha fica pro outro lado!

-- É? Mas eu consigo ver o navio da rainha!

-- Como é que é? -- Sharon corre para o lado dele e olha na direção que ele aponta. -- Tem mesmo um navio vindo de lá!

-- Deve ser o tal guardião. -- Neriom fala assustado.

-- Não, deve ser mais encrenca. -- Toró responde do seu pequeno palco. -- Falta só o guardião chegar pra completar a festa.

Cárlisson Galdino

#20 – Entediados

"Já pude ler alguns pesquisadores falando sobre a origem da maldade e da bondade. É comum que o assunto termine chegando nos deuses reais. Há quem atribua a criação das espécies a deuses específicos. Ou a sua corrupção ou seu alinhamento. Assim é dito como anões, apesar da ganância e impulsividade, tendem a ser bons. Elfos tendem a não interferir em assuntos, ficando neutros. Orcos, gigantes e lagartos tendem a ser malignos. É interessante pensar em como essa maldade é percebida. Os lagartos, por exemplo, não me parecem ter intenção de fazer o mal pelo mal. Só não tem empatia. Tem dificuldade para perceber o sofrimento dos outros e isso é assim até entre os da mesma espécie. Talvez por isso bardos lagartos sejam tão marcantes. A arte ajuda a superar essa insensibilidade e os que conseguem são quase como quem ascendeu."

Um bom tempo já havia se passado e os barcos estavam mais próximos. Os que vinham do porto e o que vinha à frente. Usando o Açor Real, que é capaz de aproximar a visão como uma pequena luneta, Sharon começava a ver mais detalhes sobre eles.

-- Estão armados de canhões. Parecem mesmo embarcações da rainha.

-- Droga. -- Toró comenta, ainda do mesmo lugar de comando da Estrela de Pedra. -- Já esperava por isso, mas "droga" mesmo assim.

-- E o que faremos? -- Rosa, que estava ali perto, pergunta.

-- Vamos ter que enfrentá-los para sobreviver, ué!

-- Mas não temos chance. Só temos um canhão e eles são vários!

-- Seis. -- Sharon corrige.

-- Mesmo assim.

-- Rosa, sabe que pode confiar em mim. E você também, elfa! Se estiver assustada, posso te emprestar um pouco de coragem. Estou mais que acostumado a fazer isso pela minha tripulação, hahaha!

Aquele riso simpático e confiante quase distraiu Sharon, mas ela precisava falar sobre o que mais havia visto.

-- Toró, o outro navio não é da marinha.

-- E isso é bom? Quer dizer, ruim não é, mas já faz ideia do que pode significar exatamente?

-- Ainda não. Deve ser um pirata ou mercador. Pelo tamanho dos membros da tripulação, são de povos diferentes, como aqui. Não vi nenhum que pareça oganter ainda.

-- Tamanho dos membros... Dos membros...

-- Algum problema?

-- Não, só me distraí. Tenta descobrir mais sobre eles pra podermos ajustar melhor nossas expectativas. Onde está o Blugs?

-- Não faço ideia. -- Rosa responde.

-- Deve ter se escondido de novo. -- A orquina responde, chegando perto do círculo de conversa.

-- E por quê?

-- Coisa dele. Pensa que se não souberem que ele está aqui, ele consegue escapar mais fácil.

-- Eu vi o goblin indo pro dormitório. -- Neriom se juntava também.

-- Toró -- A orquina fala em tom sério, olhando para o seu capitão -- Se eles estão atrás dos dois fugitivos, devíamos negociar entregar eles. Não precisamos de mais problemas!

-- Nargol, olha o que está sugerindo. Sabe que não vou fazer isso.

-- Devia. Não se pode confiar em elfos, principalmente nos da superfície. -- Ela fala e caminha para o outro lado do barco, quase atropelando o gnomo.

-- Liga não, elfa. Ela é assim mesmo, mas não morde.

Sharon vai até a proa com seu amigo por perto.

-- É, gigante. Os piratas não gostam de nós.

-- Talvez, mas sinto que dá pra confiar em Toró. Enquanto ele estiver no comando, estamos seguros.

-- Sei... E se a gente tiver perigo?

-- A gente dá um jeito.

-- Sharon, já foi marinheira?

-- Não. Por que a pergunta?

-- Você fez tanta coisa e viajou por tanto lugar. Podia ter sido marinheira também.

-- É, talvez... Olha, já dá pra ver o fim do mar do Porto.

-- Onde?

-- Lá na frente, dá pra ver a lava.

-- Verdade. Aqui era bom, mas é melhor estar em casa. Ou conhecendo mais lugares.

-- Você gostaria de viajar mais por aí?

Fazendo contribuições mensais a partir de R$ 5,00 você pode receber gratuitamente novos cordéis de Cárlisson Galdino!

Outras recompensas incluem a participação em um canal fechado do Telegram, onde você poderá ajudar a escolher os próximos cordéis a serem publicados.; o recebimento de cordéis impressos; e até mesmo a diagramação de cordéis de sua autoria, caso você também seja cordelista.

Visite apoia.se/cordeis e entre para o grupo de apoiadores dos Cordéis do Bardo!

HTTPS://APOIA.SE/CORDEIS

-- Com certeza, gigante! Pra você nem faz falta, mas tenho tanta coisa conhecer!

Sharon observa pensativa. Seu amigo gnomo olha tudo entediado. Ora fita o navio à frente, ora os de trás, ora tenta acompanhar a tripulação, mas nada lhe distrai por tempo suficiente.

-- Sharon?

-- Fala, pequeno.

-- O que você costuma fazer pra passatempo?

-- Como assim?

-- Você viaja em muita aventura, mas aventura não é toda hora.

-- Isso é verdade. Acho que te entendo. Como você fazia enquanto cuidava dos cogumelos?

-- Ah, a gente cuida de verdade, não pode se distrair senão aparece ladrão de plantação!

-- Mas você nunca se entediava fazendo isso?

-- Eu entendia bem de cogumelo! Aprendi com meus pais!

Sharon olha para ele e sorri de sua confusão. Então volta a observar os navios com o poder do arco.

-- Certo, a gente sempre tem coisas pra fazer. Ficar de vigília, buscar comida, descansar... Quando não tenho o que fazer, eu escrevo.

-- Você escreve? Sério?

-- Sim, em um diário que fiz em um grimório mágico.

-- Nossa! Você também é maga!?

-- Ainda não... -- De repente algo chama sua atenção naquele navio distante. -- Espere um pouco! Tem um cavalo no navio!

-- Um cavalo?! E o que faz um cavalo debaixo da terra?

-- Espera, espera! Não é só um cavalo! Eu conheço esse cavalo! Aquele navio está com o meu grupo!

Cárlisson Galdino

Literatura
de
Cordel
CYAN ZINE
#13

Despolítica Futebol Clube

3ª Edição

Cárlisson Galdino

Publicado no Cyanzine em outubro de 2022

#13

Despolítica Futebol Clube

Cárlisson Galdino

Era uma vez um país
Que, vários anos atrás
Sob a lei de militares
Muito terríveis, brutais
Quis ver no povo Esperança
Só que não havia mais

Claro, com tantos massacres
Morte, censura, opressão
Como ia ser diferente?
Mas veio uma solução
Pro povo ter alegria
Orgulho de sua nação

Era uma Copa do Mundo
E uma grande seleção
Primeira vez a passar
Jogos na televisão
Era a chance mais perfeita
Para homens de visão

Duas copas antes dessa
As duas de um Brasil só
Com muita publicidade
Foi inventado sem dó
Um novo patriotismo:
O “país do futebol”

Vários anos se passaram
A Ditadura acabou
Novos governos e copas
Muito jogo se travou
Mas o gosto pelo esporte
Esse sim continuou

Hoje temos muitos clubes
De futebol no país
Disputando em 4 classes
Ou séries, como se diz
Pelo Futebol o povo
Seguiu torcendo feliz

Foi então que certo ano
No auge da alegria
A Copa do Mundo em casa
Esse povo recebia
Sem esperar a surpresa
Guardada pro último dia

Brasil chegou na Final
Afinal veio a pancada
Enfrentando a Alemanha
Numa cena inesperada
Perdeu foi de 7 a 1
Que tão grande goleada!

Veio assim, desilusão
E tristeza, ódio e dor
Torcer pelo que agora?
Foi assim que o torcedor
Eleições por “futebol”
Naquele ano tomou

Como fosse em Maceió
CSA, CRB
Torcidas foram às ruas
Pra seus times defender
PSDB de Aécio
E a Dilma com o PT

Não foi tranquila a mudança
De jogo, de arquibancada
A torcida se agitava
Todo dia inflamada
Não era “gente família”
Mas torcida organizada

Quando enfim termina o jogo
Quem perdeu a eleição
Sem aceitar a derrota
Continuou na missão
De se não ganhou no campo
Insistir no tapetão

Quem ganhou ficou feliz
Com a vitória alcançada
Mas o clube está estranho
E ninguém entendeu nada
Parece até que o poder
Tá com uma Dilma trocada

Enquanto os azuis praguejam
Vão às ruas com firmeza
Os vermelhos ficam em casa
Em estado de surpresa
Sem entender o Governo
Sem ter nenhuma certeza

A torcida organizada
Tal qual as de antigamente
Quer que seu time triunfe
Nada importa realmente
Atropela qualquer lei
E quem estiver na frente

Se seu time cava a falta
Que dê falta simplesmente
Que solte cartões vermelhos
Para os vermelhos somente
Querem que juízes julguem
Só com pesos diferentes

E vai pra rua dizendo
Enfrentar corrupção
Mas se um azul se corrompe
A torcida não vê não
E segue a gritar vestindo
Camisas da seleção

Essa torcida azulada
Se transforma em agressão
Se um pensa diferente
É xingado de ladrão
Isso quando não é pego
E espancado sem razão

É bonito ver o povo
Nesse tipo de serviço
Lutar por seus ideais
Ir à rua em compromisso
Político, o problema:
Política não é isso

Nem tampouco é “o povo”
A torcida organizada
É uma turma com raiva
Por ter sido derrotada
Que quer mudar o placar
Nem que seja na porrada

Nesse jogo temos leis
Que nos dão civilidade
Não se muda um presidente
Somente pela vontade
Só porque não gosta dele
Sem um crime de verdade

A Política é bonita
Quando bem compreendida
Não está só em Brasília
Ela faz parte da vida
E você só entende um pouco
Quando ela é debatida

Ela não é Futebol
Quem a trata desse jeito
Nunca entendeu o que é
A Política direito
Pois ela exige o debate
E mais ainda: respeito

Não se age com justiça
Dando status de certeza
A um lado da conversa
Só de um canto da mesa
Sem ouvir o outro lado
Sem direito de defesa

Esse ódio à diferença
É uma imbecilidade
A riqueza dos debates
Está na diversidade
De opiniões e posturas
De toda a sociedade

Custou muito suor e sangue
A nossa Democracia
O que mais a ameaça
E ameaça todo dia
É a turma intolerante
Com rancor, em gritaria

Sei que ela não é perfeita
Mas a nossa é muito nova
Sem ela, será pior
Duvida? É fácil a prova!
Procure por Ditadura
Em qualquer livro de História

É preciso mais debate
É preciso mais respeito
E ter mais informação
Pois somente desse jeito
Teremos Democracia
E um Estado de Direito

FIM

Primeira edição: 2015. Edição atual: 3ª (2022)

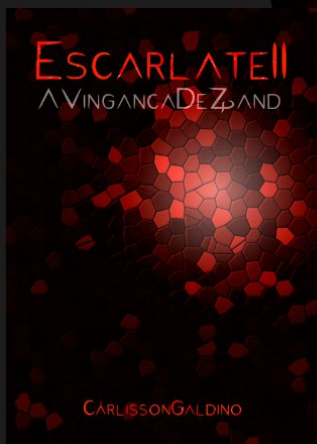
Seria só mais uma história de cavaleiro e dragão

Não fosse o cavaleiro um bardo

E o dragão um antigo e mal resolvido caso de amor

http://blog.cordeis.com/index.php/folhetim-escarlate/

#13

CYAN ZINE

Eu Desejo
Mais
Desejos!
Cárlisson Galdino
Publicado no Cyanzine em outubro de 2022
CYAN ZINE
#13

Eu Desejo mais Desejos!

Cárlisson Galdino

– Eu desejo mais mil desejos!

– Pois não, meu amo. Posso ir agora?

O jovem olha para a pilha de papéis que apareceu na praia entre ele próprio e aquele ser azulado que lhe encara sem sequer tocar o chão.

– Como assim? E o que são esses papéis?! Deixa ver… "Eu desejo que um grande gênio da música se torne público". Parece interessante! Eu desejo isso então! E ser o empresário dele!

– Certamente que deseja, meu amo.

– Como assim?! O que está havendo?

– Meu amo desejou ter mais desejos. Aí está uma lista com mil desejos que você ainda não tinha pensado.

Ele anda para um lado e para o outro apreensivo, então encara o gênio.

– O quê? Acabou?

– Acabou.

– E agora? O que faço pra alimentar essas mulheres todas nessa ilha deserta?

– Não sei, meu amo.

– E como eu administro um castelo, droga!?

– Este deveria ter sido seu primeiro desejo…

– Eu vou morrer!

– Provavelmente, meu amo. Mas se serve de consolo, metade dos meus amos anteriores morreu assim.

– …E a outra metade?

– A outra metade fez do último desejo o Desejo Sagrado. Certas coisas têm que terminar como começaram, mas sempre ficam o Aprendizado e a Sabedoria.

FIM

Role
Playing
Games
CYAN ZINE
#13

Lasers and Feelings
John Harper
Publicado no Cyanzine em outubro de 2022
CYAN ZINE
#13

Lasers and Feelings

Autor: John Harper. http://johnharper.itch.ioasdf/
Tradução: Cárlisson Galdino

Você é parte da tripulação da nave de escota interestelar **Raptor**. Sua missão é explorar regiões desconhecidas do espaço, lidar com alienígenas, tanto amigáveis quanto mortais, e defender os mundos do *Consortium* contra perigos espaciais. O **Capitão Darcy** foi sobrepujado pela estranha entidade psíquica conhecida como *Something Else*, deixando vocês se virarem enquanto se recupera em um centro médico.

Jogadores: Criando um Personagem

1. Escolha um arquétipo (ou estilo) para o seu personagem: Alien, Androide, Experiente, Heroico, Importante ou Intrépido.
2. Escolha um papel para o personagem: Cientista, Diplomata, Engenheiro, Explorador, Médico, Piloto ou Soldado.
3. Escolha o seu número, de 2 a 5. Um número alto significa que você é melhor com **lasers** (tecnologia, ciência, racionalismo, calma, ação precisa). Um número baixo significa que você é melhor com feelings (intuição, diplomacia, sedução, ação selvagem ou apaixonada).

4. Dê um nome maneiro para um personagem de aventura espacial. Sparks McGee ou Gina de Higgs.

Você tem: um uniforme do Consortium (apropriado para caminhar no vácuo), um super-troço-smart-phone-câmera-comunicador-scanner-maneiro (com tradutor universal), uma pistola phaser de potência ajustável (geralmente ajustada para atordoar).

Objetivo do jogador: meter seu personagem nas aventuras espaciais mais malucas e tentar fazer com que ele dê o seu melhor.

Objetivo do personagem: escolha um desses ou crie o seu próprio: se tornar capitão, conhecer novos alienígenas, atirar nos caras maus, encontrar novos mundos, solucionar mistérios do espaço selvagem, provar-se.

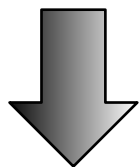
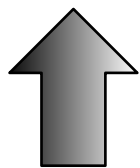
Jogadores: Criando a Nave

Como um grupo, escolham dois pontos fortes para a *Raptor*: Ágil, Bem armada, Caça, Dispositivo de camuflagem, Escudos potentes, Rápida, Sensores superiores.

Escolham também um problema: Circuitos péssimos (em batalha, controles tendem a explodir na ponte), Pouco combustível (sempre precisando de cristais de energia), Reputação sombria (Capitão Darcy fez algo bem ruim no

passado), Só um centro médico (Capitão Darcy está nele).

Rolando o Dado

Sempre que você fizer algo arriscado, role **1d6** para ver o resultado. Acrescente **+1d6** se você estiver **preparado** e **+1d6** se você for um **especialista**. (O mestre lhe dirá quantos dados rolar, baseado na sua ficha de personagem e na situação). Role seus dados e compare cada resultado com o seu número.

Se você estiver usando **laser** (ciência, razão), você precisará rolar um resultado abaixo do seu número.

Se você estiver usando **feeling** (paixão, sintonia), você precisará de um resultado acima do seu número.

0. Se **nenhum** dos dados for bem-sucedido, você falhou. O mestre dirá como as coisas deram errado.
1. Com **um dado** alcançando o sucesso, você consegue no sacrifício. O mestre inflige uma complicação, dano ou custo.
2. Com **dois sucessos**, você consegue. Bom trabalho!
3. Se **três dados** foram bem-sucedidos, você consegue um sucesso crítico! O mestre lhe dirá que efeito extra foi alcançado

! Se você rolou **exatamente** o seu número,você tem um **laser feeling**, que lhe dá uma visão especial do que está pegando. Faça uma pergunta ao mestre e ele lhe responderá honestamente. Algumas boas perguntas:

O que eles estão sentindo exatamente? Quem está por trás disso tudo? Como eu consigo levá-los até ______? O que eu deveria estar procurando? Qual é a melhor forma de ______? Na real, o que está havendo aqui?

Uma rolagem laser feeling conta como sucesso.

Ajuda: se você quiser ajudar alguém em sua rolagem, diga como pretende ajudar e faça a rolagem. Se passar, dê a ele **+1d6**.

Mestre: Criando uma Aventura Espacial

Faça uma rolagem ou escolha a partir das tabelas (uma rolagem por coluna):

#	Uma ameaça...	Que quer...
1	Conquistador Zorg	Destruir/Corromper
2	A armada Hive	Roubar/capturar
3	Captão trapaceiro	Conectar
4	Piratas espaciais	Proteger/Fortalecer
5	Cyberzumbis	Criar/Sintetizar
6	Parasita mental ET	Pacificar/Ocupar

Tabela 2:

#	O quê/Quem...	Que então...
1	Rei/Rainha Pirata	Destruirá o sistema solar
2	Cristais vazios	Reverterá o tempo
3	Estrela temerária	Escravizará um planeta
4	Túnel Quântico	Iniciará guerra/invasão
5	Ruína Ancestral	Abrirá furo na realidade
6	Arterato Alien	Corrigirá tudo

Mestre: Narrando o Jogo

Jogue para descobrir como os jogadores vão derrotar a ameaça. Introduza a ameaça mostrando evidências de seus males recentes. Antes de a ameaça atingir de fato os personagens, dê sinais do que está para acontecer, então pergunte a eles o que farão. *"Zorgon carrega os megacanhões da sua nave. O que vocês fazem?" "Daneela lhe serve um copo de uísque arturiano e desliza o braço pela sua cintura. O que você faz?"*

Peça para rolarem quando a situação for incerta. Não tente planejar os acontecimentos – deixe as fichas caírem onde puderem cair. Use falhas para jogar a ação mais pra frente. A situação sempre muda depois de uma rolagem, para bem ou para mal.

Faça perguntas e aproveite as respostas. *"Algum de vocês já encontrou um Cultista do Vazio antes? Onde? O que aconteceu?"*

Artigos
CYAN ZINE
#13

CyanZine – Como Participar?

A princípio haverá limitação para a criação do CyanZine. Todos podem participar, mas fica a critério do editor escolher o que entra e o que fica fora de cada edição. Os gêneros de preferência são os relacionados aos 3 temas centrais da publicação: Literatura de Cordel, RPG e Ficção Especulativa (fantasia, ficção científica, terror, etc).

- **12 textos**: a princípio esta será a quantidade máxima de textos, entre cordéis, artigos, contos e etc. Eventualmente esse limite pode ser ajustado para mais ou para menos.
- **4 mil palavras**: cada texto deverá ter no máximo este tamanho. Isso porque pretendo fazer revisão de todo o conteúdo e textos muito longos podem dificultar ou, em certo grau, até mesmo inviabilizar a publicação.

É possível que sejam criadas novas sessões e colunas a depender de comprometimento de colaboradores ou entidades parceiras. Dependendo do grau de parceria, a edição de uma sessão inteira pode sair de minha responsabilidade (ficando a de diagramar), aumentando a quantidade de conteúdo a publicar.

Para participar, é preciso mandar um e-mail para cordeis@yandex.com com o seguinte:

- **Assunto**: "Cyanzine" e a sessão pretendida. Isso é opcional, para o caso de você já ter uma sessão em mente.
- **Anexo**: O texto deverá ser enviado como anexo em formato ODT ou DOCX.
- **Conteúdo**: Eu afirmo a autoria e autorizo a publicação do texto <TÍTULO> na revista digital gratuita CyanZine sob licença Creative Commons – Atribuição – Uso Não Comercial – Compartilha Igual. Declaro também ser detentor dos direitos necessários para tal. É preciso ter este texto (ou equivalente) no conteúdo da mensagem.
- **Anexos adicionais**: arquivo ODT ou DOCX com minibiografia e arquivo com foto. Opcional.

O último dia para envio de material será o dia 15 do mês anterior da publicação. O que não for aceito/aproveitado em uma edição pode vir a ser publicado em edições posteriores. Não há necessidade de o texto ser inédito. Não há qualquer remuneração prevista para o autor.